

職務履歴書

名前：宮坂 冬哉

職歴

- |                |   |
|----------------|---|
| 2017/11～2018/3 | 株式会社ダイダロスにインターン入社<br>「プランナー」としてソーシャルゲームの運営に主にデバッグ業務で携わる   |
| 2018/3～2018/7  | 社内の別プロジェクトへ移動(メイン・サブプランナー)<br><br>【主な業務内容】<br>HTMLによるゲーム内お知らせの作成、デバッグ業務(イベント進行・ガチャ排出・シナリオ・ボイス・ステータス)<br>デバッグシート作成・改良(エクセル)、シナリオ修正案、過去の不具合洗い出し資料作成・対処案提出 等 |
| 2018/6～2018/7  | 人員不足により一時的に進捗管理(ディレクター)を任される。<br>上記業務内容、システム改装前準備告知ページ作成、ページ文章作成、システム改装前準備進捗管理、<br>ゲームシステム改装の為に実装済みキャラカードまとめ資料作成等を行う                                      |
| 2018/7         | 株式会社ダイダロスを退社  |
| 2019/8～2019/11 | 株式会社Zerodivから業務委託として仕事を請け負う。<br>TGS2019の企業出展の手伝い<br>株式会社シティコネクションに出向し、『じゃじゃ丸コレクション』プロジェクトにてデバッグ・レベルデザインを行う。   |
| 2020/1～現職      | 株式会社ワンダープラネットにアルバイトとして入社<br>渋谷支部グローバルスタジオVA(ヴァルキリーアナトミア)プランナーとして運営に携わる  |

## 退職理由

株式会社ダイダロスの退職理由は「持病の悪化、養生」でした。退職後もゲーム業界で今後も働けるか不安があった為、アルバイトにて様子を見ることにしました。  
現在は持病の方も安定しておりますので、仕事・業務に影響はございません。(医師の確認済み)

## PCスキル

### プログラミング言語

		C++	2年	C#	2年
JavaScript	2年	HTML5	2年	CSS	1年

### アプリケーション

アプリケーション名	学習・使用年数	補足
PhotoShop	2年	
3dsMax	2年	
PowerPoint	3年以上	簡単な資料作成可能
Excel	3年以上	簡単な関数使用可能
Word	3年以上	
Dreamweaver	1年未満	HP作成可能 独学
Unity	1年以上	簡単な3Dゲーム・スマホゲーム・VRゲームの製作可能 独学
VisualStudio	2年	簡単な2Dゲーム製作可能
Cocos2d-x	1ヵ月	触れた程度
Python	1ヵ月	触れた程度
Git	1ヵ月	コミットができる

## 自己PR

私は自分を「向上心」のある人間だと認識しております。  
例として専門学校在学時には授業ではゲーム企画・制作について学習しましたが、別のジャンル・ハードのゲームを作りたい、ゲームを宣伝するHPを作成してみたいという思いから、授業外で他のアプリケーション・プログラミングを学習しました。

後に東京ゲームショウ2017の学科ゲーム宣伝ページの制作や会社の業務にて学んだことを生かすことができました。